

Arquitetura da Informação

O usuário e os novos comportamentos na busca por informação. Contexto: o que dá sentido ao conteúdo. Fundamentos da arquitetura da informação. Componentes da arquitetura de informação: Sistemas de organização, Sistemas de rotulagem, Sistemas de navegação e Sistemas de pesquisa. Método e Ferramentas: Concepção, Implementação, Monitoramento.

Branding, Marketing e Customer Success

Princípios básicos de Branding: Posicionamento, Prisma de Marca, Manual de Branding, Branding e UX. Marketing: Plano de Marketing, Canais, Comunicação, O novo funil de vendas, Marketing Digital, Marketing e UX. Customer Success (CS).

Carreira e Liderança

Liderar a si mesmo. Gestão da própria carreira. Competências técnicas. Competências comportamentais. Autoconhecimento e autodesenvolvimento. Plano de Desenvolvimento Individual. Liderar pessoas. Leadership Skills. Os desafios da liderança. Ferramentas de gestão. Desenvolvimento de equipes e retenção de talentos. Resultados em times ágeis. Gestão da mudança.

Data Discovery e Analytics

Fundamentos da descoberta de dados. Fundamentos e requisitos de aplicações de suporte a decisão. Princípios de projeto, arquitetura e construção de aplicações OLAP. Análise, visualização e comunicação de dados. Ferramentas de Data Discovery e Self-Service Analytics.

Design de Interação e de Interface

Do UX ao UI (Framework). Princípios de Design de Interface. Padrões de Design e Interação (GUI, NUI, VUI e Future). Princípios de design gráfico: cor, forma, composição, tipografia, estrutura. Leis da Gestalt. Estilos de design visual. Técnicas de prototipação de interface em baixa. Protótipos de baixa e alta fidelidade; Prototipação rápida, Prototipação eletrônica, Desenvolvimento de protótipos interativos.

Design Ops e Design System

Design OPS: fundamentos e objetivos. Estrutura, ritos, ferramentas, modelos e padrões. Design OPS em especialidades: Research OPS, Content OPS. Design System relação entre design e desenvolvimento. Atomic Design. Componentes básicos de uma interface: botões, títulos, cards, inputs. Tokens e limitações técnicas. Noções básicas de desenvolvimento para designers (CSS, HTML).

Estratégia de Conteúdo e UX Writing

Entendimento do público e planejamento de conteúdo. O que é UX writing. Responsabilidades de um UX Writer. A importância do conteúdo. Diferentes tipos de conteúdo. Escrita e design. Utilidade, clareza, concisão e conversação. Acessibilidade e inclusão. O tom e a voz. Style guides. Componentes de UI: Títulos e descrições; Mensagens: alerta, erro e confirmação; Botões: CTA e outros comandos; Text input fields, transições, empty states, tooltips e 404.

Estratégia de Produto

Economia da atenção. Retenção e engajamento. Objetivos Estratégicos do Negócio x Experiência do Usuário. Planejamento da Experiência: Entendimento e pesquisa, Análise e entendimento (user stories), Visão, Conceituação (ideação e prototipação) e Projeto. Jobs to be done. Priorização de iniciativas e construção de roadmap. Testes e aprendizagem.

Fundamentos de UX e Design Thinking

Design Thinking: mentalidade, processo e ferramentas. Centralidade do usuário. Espaço de exploração do problema. Inovação a partir da experimentação, teste e aprendizagem. Design Sprint. Visão geral da área e princípios de UX Design. A evolução da experiência (da ergonomia ao engajamento). Estratégias de Negócios e UX. Processo de UX Design.

Gerenciamento Ágil de Projetos

Fundamentos de gerenciamento de projetos. Abordagem tradicional e abordagem ágil. Frameworks e Metodologias e frameworks ágeis: Scrum, Kanban e outros. Cultura em projetos ágeis. Estratégias e técnicas para planejamento, monitoramento e gestão de mudanças em times ágeis.

Inovação em Experiência - Tecnologias e Tendências

Prospecção de tendências tecnológicas. Foresight e forecasting. Micro, macro e mega trend. Análise PESTLE. Métodos de prospecção: inteligência competitiva e tecnológica, Opinião de especialistas, Delphi e Cenários, Design Fiction e Design Especulativo. Planejamento Estratégico Futurista. Temas emergentes: Super Apps, Web3, Voice Design, VR/AR, Metaverso.

Transformações Digitais

Era de mudanças e aceleração da transformação. Futuro-presente do trabalho. Contexto e conceito de Transformação Digital. Modelos e estratégias para negócios digitais. Metodologias de Foresight e Forecasting. Estratégias e ferramentas para transformação e inovação nos negócios.

Usabilidade e Design Inclusivo

Metas e princípios de Usabilidade. Estudos de usabilidade. Diversidade e inclusão: contextualização. O que é design inclusivo e design universal. Principais pilares do design inclusivo. Ferramentas de design inclusivo. Diretrizes de acessibilidade. Tecnologias assistivas.

UX Metrics e Avaliações

Heurísticas e Guidelines de Usabilidade. Lei de Fitts, Lei de Hick, Thumbzone. Análise Heurística e Testes de Usabilidade e Acessibilidade. Relatório de avaliação da usabilidade de um software web, desktop ou aplicativo mobile. Métricas de UX e Product Growth. O que é Growth. Otimização do negócio com growth e UX. Data Science, Growth e UX. Interseção entre Growth, UX, Data Science e Marketing para o crescimento dos negócios. ROI de UX. OKRs. Otimização da Taxa de Conversão - CRO. H.E.A.R.T.

UX Research

A importância da pesquisa como base de negócios digitais. A tríade de interesse: o usuário, o produto, o negócio. Pesquisa Qualitativa e Pesquisa Quantitativa. Métodos e Ferramentas de pesquisa. Planejamento de pesquisa. Recrutamento de pesquisa. Preparação de roteiros e questionários. Análise de dados. Proteção de dados e acesso à informação. Formatos de apresentação de resultados de pesquisa.